

SEPATU *BOOTS* DALAM KARYA SENI KERAMIK



PENCIPTAAN

Bramasti Ocktandita

NIM : 1111571022

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDY S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

SEPATU *BOOTS* DALAM KARYA SENI KERAMIK



PENCIPTAAN

oleh:

**Bramasti Ocktandita
NIM : 1111571022**

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2018**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

SEPATU *BOOTS* DALAM KARYA SENI KERAMIK diajukan oleh Bramasti Ocktandita, NIM 1111571022, program studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 9 Juli 2018

Pembimbing I/Anggota



Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.
NIP 19621114 199102 2 001

Pembimbing II/Anggota



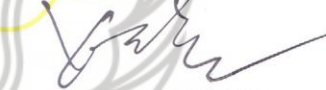
Joko Subiharto, SE., M.Sc.
NIP 19750314 199303 1 002

Cognate/Anggota



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn
NIP 19640720 199303 2 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1
Kriya Seni/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.
NIP 19620729 199002 1 001

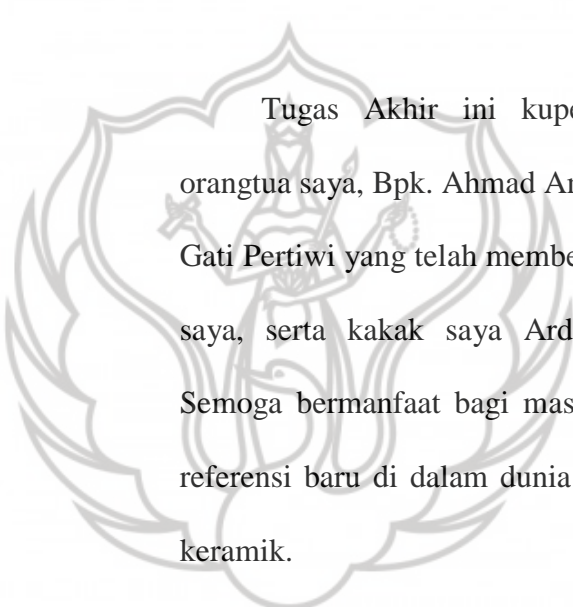
Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Manfaatkan waktu dan tenaga untuk mencari celah untuk hidup yang berguna
dan sejahtera*

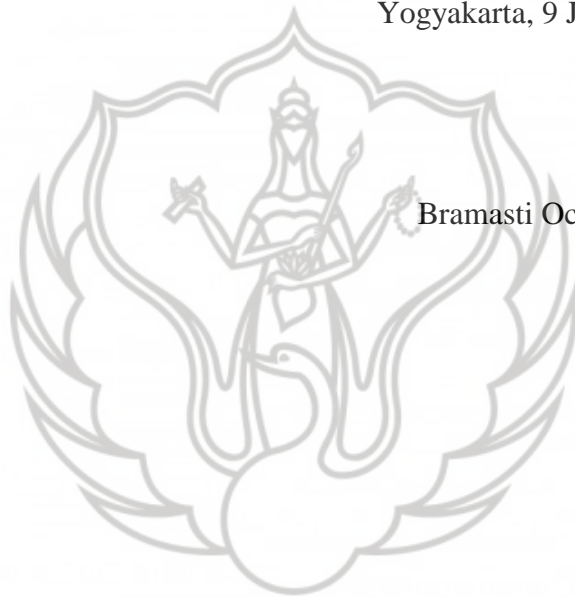


Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada orangtua saya, Bpk. Ahmad Amrozi dan Ibu. Binasti Gati Pertiwi yang telah membesarkan dan mencintai saya, serta kakak saya Ardyan Bagas Marestu. Semoga bermanfaat bagi masyarakat, dan menjadi referensi baru di dalam dunia seni, khususnya seni keramik.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 9 Juli 2018



Bramasti Ocktandita

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

Pembuatan Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar dan berhasil atas bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Dr. Suastiwi, M. Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
3. Dr. Yulriawan Dafri, M. Hum. Selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, yang memberikan bimbingan dan arahannya.
5. Joko Subiharto, SE., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing II, yang memberikan bimbingan dan arahannya.
6. Segenap dosen dan karyawan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Terimakasih kepada Orang tua saya Bpk. Ahmad Amrozi dan Ibu. Binasti Gati Pertiwi yang selalu memberikan semangat apapun langkah yang terbaik buat saya, doanya yang tak pernah putus, jerih payah dan perjuangannya untuk mendidiku dengan baik, harapannya agar menjadi orang yang sukses dan dapat berguna bagi semua orang
8. Kakak saya Ardyan Bagas Marestu yang memberikan tempat untuk berproses membuat karya

9. Segenap keluarga kriya lanjut minat utama keramik angkatan 2007, 2008, 2010 dan 2011, yang selalu memberikan kekompakan, kerjasama, motivasi dan semangat dalam proses berkarya
10. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu terciptanya tugas akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya dan selalu diberkati.

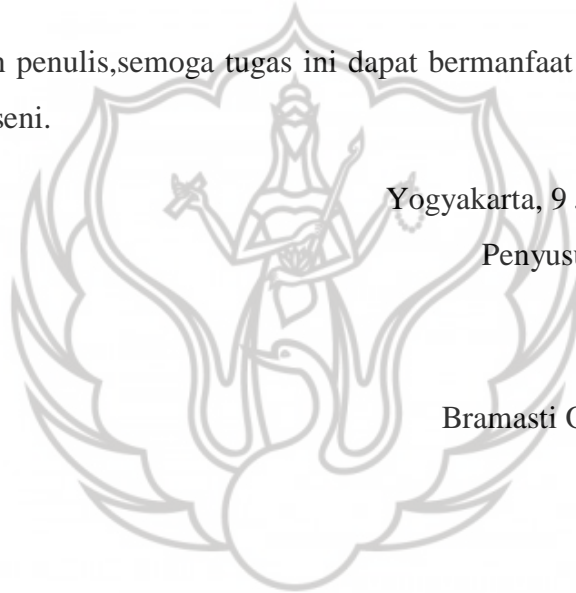
Akhirnya penulis menyadari bahwa pembuatan laporan Tugas Akhir ini jauh dari sempurna ,oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan di masa mendatang.

Harapan penulis,semoga tugas ini dapat bermanfaat bagi kami khususnya dan pemerhati seni.

Yogyakarta, 9 Juli 2018

Penyusun

Bramasti Ocktandita



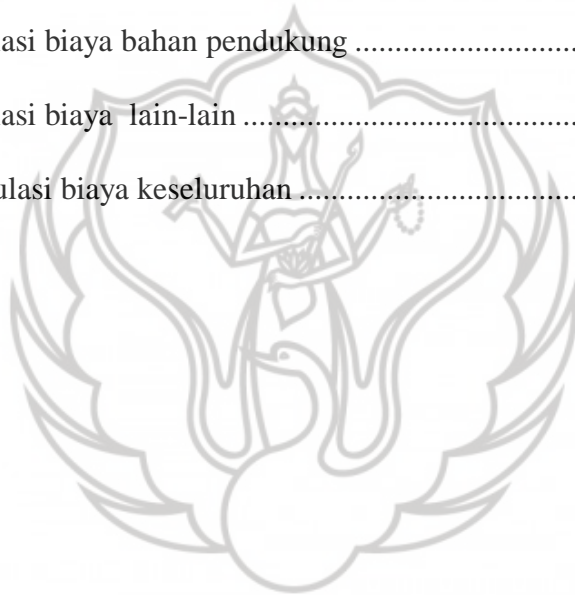
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Balakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	2
D. Metode Penciptaan dan Pendekatan.....	3
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan.....	6
B. Landasan Teori.....	11
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	18
B. Analisis	21
C. Rancangan Karya	22
D. Proses Perwujudan	29
1. Bahan dan Alat	29
2. Teknik Perwujudan	47

3. Tahap Permbentukan.....	48
4. Tahap Pencetakan.....	51
5. Tahap Pengeringan.....	52
6. Tahap Pengglasiran	53
7. Tahap Pembakaran	53
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	56
BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum.....	59
B. Tinjauan Khusus.....	60
BAB V. PENUTUP.....	
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Proses Pembakaran <i>Single Firing</i>	55
Tabel 2. Kalkulasi biaya karya 1 Berlindung	56
Tabel 3. Kalkulasi biaya karya 2 The Strongerst	56
Tabel 4. Kalkulasi biaya karya 3 Bekas jadi Beras	56
Tabel 5. Kalkulasi biaya karya 4 Diagungkan	57
Tabel 6. Kalkulasi biaya karya 5 Kekuatan dan Kelemahan	57
Tabel 7. Kalkulasi biaya karya 6 Indonesiaku	57
Tabel 8. Kalkulasi biaya bahan pendukung	58
Tabel 9. Kalkulasi biaya lain-lain	58
Tabel 10. Kalkulasi biaya keseluruhan	58

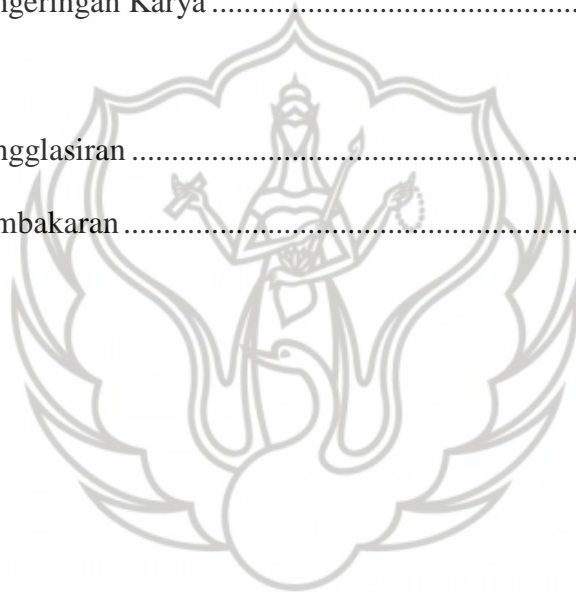


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sepatu <i>Boots</i> Mongolian	9
Gambar 2. Sepatu Primitif.....	9
Gambar 3. <i>Boots Style</i> Pria.....	10
Gambar 4. <i>Boots Style</i> Wanita	10
Gambar 5. <i>Rubber Boots</i>	11
Gambar 6. Sepatu <i>Boots</i>	18
Gambar 7. Heels <i>Boots</i>	19
Gambar 8. <i>Boots</i> Tentara.....	19
Gambar 9. Peluru	20
Gambar 10. Sepatu bekas dalam karung.....	20
Gambar 11. Desain Karya 1	23
Gambar 12. Desain Karya 2	24
Gambar 13. Desain Karya 3	25
Gambar 14. Desain Karya 4	26
Gambar 15. Desain Karya 5	27
Gambar 16. Desain Karya 6	28
Gambar 17. Tanah liat Sukabumi	30
Gambar 18. Tanah liat cair	30
Gambar 19. Gypsum	33
Gambar 20. Air	34

Gambar 21. Gas LPG	34
Gambar 22. <i>Fire Brick</i>	35
Gambar 23. Plat tahan api	35
Gambar 24. Butsir dan Sudip	36
Gambar 25. Senar	36
Gambar 26. Pisau	37
Gambar 27. Spon	37
Gambar 28. Roll kayu	38
Gambar 29. Putar dekorasi	38
Gambar 30. Kuas	39
Gambar 31. Penggaris	39
Gambar 32. Tripleks	40
Gambar 33. Ember	40
Gambar 34. Meja Roll	41
Gambar 35. Lidi	41
Gambar 36. Tungku Pembakaran.....	42
Gambar 37. Kompresor.....	42
Gambar 38. <i>Spet Airbrush</i>	43
Gambar 39. <i>Spet Angin</i>	43
Gambar 40. Amplas	44
Gambar 41. Karet ban	44
Gambar 42. Plastik	45

Gambar 43. Saringan	45
Gambar 44. Gelas takaran	46
Gambar 45. Botol spray	46
Gambar 46. Proses <i>Kneading</i>	47
Gambar 47. Pembentukan pondasi bodi.....	49
Gambar 48. Pembentukan bodi keramik.....	50
Gambar 49. Pendetailan karya	50
Gambar 50. Teknik Cetak Tuang	51
Gambar 51. Pengeringan Karya	52
Gambar 52. Pengglasiran	53
Gambar 53. Pembakaran	54



INTISARI

Berbagai jenis sepatu di dunia memiliki bentuk yang berbeda, dan memiliki fungsi masing-masing. Salah satu sepatu yang sangat populer adalah sepatu *boots*. Sepatu ini adalah salah satu jenis yang terbuat dari kulit ataupun karet yang berfungsi untuk melindungi kaki dari air, lumpur, benda-benda tajam, benda-benda keras, dan zat kimia. Bahkan untuk pelindung dari cuaca ekstrim seperti saat musim dingin atau bersalju membuat efek hangat. Pada saat ini sepatu boots semakin banyak pilihan dan jenis-jenisnya sesuai kebutuhan pengguna.

Proses penciptaan karya keramik ini menggunakan metode pendekatan Semiotika dan Estetika, digunakan untuk mengolah data acuan yang hendak dipakai dalam perancangan sketsa, serta teori tersebut juga untuk menganalisis karya yang berhasil di wujudkan. Metode penciptaan yang digunakan melalui tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Dalam proses penciptaan dibutuhkan waktu dan proses yang panjang. Dari pengamatan sepatu *boots* secara langsung, menggali lebih dalam tentang sepatu *boots*. Rancangan sketsa yang telah disetujui merupakan langkah awal proses penciptaan karya keramik. Tahap selanjutnya memilih bahan baku tanah liat dan pewarnaan glasir yang akan digunakan pada proses penciptaan dalam karya keramik. Visualisasi yang akan ditampilkan yaitu menggunakan perpaduan keramik dengan kayu. Teknik yang digunakan yaitu *pinch* (pijit), pilin, cetak, dan dekorasi gores. Tahapan harus dilalui yaitu tahap pembakaran *single firing* dengan suhu 1175°C .

Karya keramik yang diciptakan yaitu berjumlah enam karya, yang mengandung unsur estetika bentuk, warna, dan tekstur diolah dengan matang sehingga menciptakan karya yang menarik. Bentuk yang diciptakan keseluruhan adalah sepatu Boots diaplikasikan dengan berbagai bentuk dan pendisplayan, untuk warna dalam karyanya dibuat untuk memperkuat konsep masing-masing karya.

Kata Kunci : *sepatu boots, karya seni, keramik*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sepatu *Boots* adalah sepatu salah satu jenis *footwear* yang paling populer di seluruh dunia, khususnya kalangan pria. Bentuk dari sepatu *Boots* seperti sepatu pada umumnya, namun ciri khas yang sangat menonjol pada desain yang lebih tertutup dari pergelangan kaki ke atas, bahkan ada yang mencapai atas lutut. Adapun sepatu *Boots* yang dikhususkan untuk kalangan wanita, kebanyakan dengan model *Boots* di bagian belakang sepatu tepatnya di tumit ditambahkan hak tinggi, untuk memberi kesan feminim. Sepatu *Boots* biasanya terbuat dari kulit ataupun karet yang berfungsi untuk melindungi kaki dari air, lumpur, benda - benda tajam, benda- benda keras, dan zat kimia. Bahkan untuk pelindung dari cuaca ekstrim seperti saat cuaca dingin atau bersalju membuat efek hangat. Pada saat ini sepatu *Boots* semakin banyak pilihan dan jenisnya sesuai kebutuhan penggunaannya, bentuknya pun sangat beragam dan unik.

Adapun alasan yang mendasari pencipta mengambil tema sepatu *Boots* yaitu, penulis menggemari *game online* yang didalamnya terdapat *item* sepatu *Boots* sebagai lambang kekuatan tambahan. Film berjudul *CBGB* yang disutradarai Randall Miller menambah inspirasi untuk penulis, yang didalamnya menceritakan tentang sebuah drama musikal dimana di film tersebut terdapat bagian yang menceritakan seorang tokoh yang bernama Taxi mempunyai alergi kotoran anjing, dia bekerja di kafe

CBGB disana Taxi terserang alergi dan rekan kerjanya menyarankan untuk memakai sepatu *Boots*. Film *Kinky Boots* yang disutradarai Julian Jarrold menceritakan tentang awal mula pembuatan Sepatu *Boots* yang dikhususkan untuk kaum transgender. Disamping inspirasi tersebut, penulis juga berdagang sepatu bekas, dan sangat beruntung bila mendapatkan sepatu *Boots* dalam karung sepatu bekas, karena nilai jualnya sangat tinggi. Melihat sepatu *Boots* mempunyai peran yang penting dalam kehidupan, cirikhas yang unik dan gemar menggunakannya sejak lama hingga sekarang. Kegunaan sepatu *Boots* untuk sehari-hari ataupun untuk kegiatan formal dan nonformal sangatlah pantas. Selain pelindung kaki juga sebagai identitas suatu kelompok untuk mengemukakan komunikasi atau menjadi simbol yang ingin disampaikan. Ternyata secara tidak sadar ketertarikan pada sepatu *Boots* terbawa sampai ke ruang ide. Terutama bentuk sepatu *Boots* yang diwujudkan secara imajiner.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimanakah mengeksplorasi bentuk sepatu *Boots* tersebut ke dalam karya keramik?
2. Bagaimanakah memvisualisasikan ide-ide dalam bentuk sepatu *Boots*?

C. Tujuan Dan Manfaat

Penciptaan karya ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Membuat karya seni dengan mendeformasi bentuk sepatu *Boots* sebagai dasar bentuk kedalam karya keramik.
2. Menjelaskan proses penciptaan karya seni keramik dengan konsep bentuk sepatu *Boots* sebagai ide dasar penciptaan.

Penciptaan karya ini diharapkan memberikan manfaat seperti :

1. Memberikan semangat berkarya seni melalui konsep yang matang.
2. Memberikan wacana dan referensi baru kepada mahasiswa seni khususnya dan memperbanyak ragam kreatifitas dalam menciptakan karya seni.
3. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat umum tentang proses penciptaan karya seni khususnya karya keramik.
4. Media ekspresi dari ide yang di sampaikan kepada *audience* atau masyarakat tentang sepatu *Boots* dan makna yang terkandung didalamnya
5. Sebagai media komunikasi antara penulis, karya dan apresiasi

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

a. Estetika

Pendekatan ini berisikan dan berdasarkan uraian-uraian estetis yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk karya. Menurut Darsono, ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis, adalah :

- 1) *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- 2) *Complexity* (kerumitan), benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

- 3) *Intensity* (kesungguhan), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh (Dharsono, 2007:63).

b. Semiotika

Semiotika adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda atau simbol (Sachari, 2005:62). Dalam hal ini tanda atau simbol tersebut berperan sebagai objek dari interaksi seseorang dengan orang lain yang dijembatani oleh sebuah karya dan makna tersebut disempurnakan melalui proses penafsiran pada saat proses interaksi berlangsung.

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan cara yang digunakan dalam proses penciptaan suatu karya agar tercapai hasil yang diinginkan. Dalam menciptakan sebuah karya ini, penulis menggunakan metode SP. Gustami (Sp Gustami, 2007: 329) yaitu :

a. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, penulis mencari inspirasi dari sumber ide yang berhubungan dengan pengamatan dari bentuk sepatu *Boots* yang ada.

b. Perancangan

Pada tahap perancangan, penulis membuat rancangan sketsa yang berhubungan langsung dengan objek.

c. Perwujudan

Pada tahap perwujudan, merupakan proses penciptaan karya dan ide atau gagasan yang sudah dianggap matang, sehingga proses selanjutnya dapat dikerjakan dengan teknik yang di pilih.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara pengumpulan data melalui media cetak, seperti buku, majalah, dan media internet sebagai referensi.

b. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung maupun tak langsung objek-objek yang dapat dijadikan sebagai data acuan. Objek-objek yang dimaksud adalah berupa Sepatu *Boots* sebagai data nyata.